全自動卓

パイリーダー

取扱説明書

株式会社ジョイス

目次

操作手順

牌の出し入れについて 3

ゲームモード：パイリーダーモードでの遊び方 4

ゲームメイン画面：リーチの操作、鳴きの置き方 5

ロン、ツモ、流局の操作 6

チョンボについて、ダブロンの操作 8

オリジナルゲームルールの作成方法 9

ゲームルールの設定項目 10

ゲームモード：電子サイコロモードでの遊び方 14

操作手順

■ 牌の出し入れについて

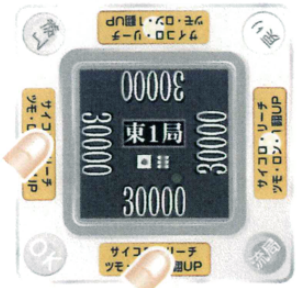
基本的な牌の出し入れ操作

牌の出し入れは画面上に「オープン」と表示されている時のみ可能です。
(オープン)ボタンを押すと牌投入口が開きます。

- 清掃などで牌を取り出す場合は、オープニング画面に戻してください。
  →下囲み「オープニング画面へ素早く戻すには？」参照

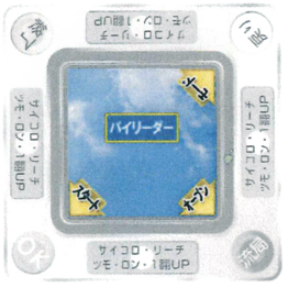
サイコロ・リーチ ツモ・ロン・1回UP (クローズ)ボタンで牌投入口が閉まり、新しい牌がせり上がります。
※クローズで牌投入口を閉じないと他の操作はできません。

オープニング画面に素早く戻すには？



サイコロ・リーチ ツモ・ロン・1回UP ボタンを２つ（どの位置の組合せでも可）押しながら電源を再投入します。
※ゲーム途中の場合、途中経過は破棄されます。ご注意ください。

電源再投入



■ パイリーダーモード

① オープニング画面でゲームモードを選択します。
「パイリーダー」モードと「電子サイコロ」モードが選択できます。

➡ 戻り(モード)ボタンを押す度にゲームモードが切り替わります。

➡ パイリーダーモードでOKボタンを押すと、ゲームルールの選択画面に切り替わります。

- パイリーダーモードとは？
  本機のメインとなるゲームモードです。
- 電子サイコロモードとは？
  サイコロ機能と場表示のみ利用できるゲームモードです。
  電子サイコロモードについてはP.19を参照してください。

② ゲームルールを選択します。

➡ 画面に対し左右のサイコロ・リーチツモ・ロン・1個UPボタンでゲームルールが切り替わります。

➡ お好みのルールが表示されたらOKボタンを押して次の画面に進みます。

- ゲームルールは、No.1～7にあらかじめ搭載されています。
- No.1～7いずれかのルールを表示中に変更(変更)ボタンを押すと、そのルールを元に新たなオリジナルルールを作成することができます。（P.14参照）
- No.7を使用すると、より詳細なオリジナルルールを作成できます。

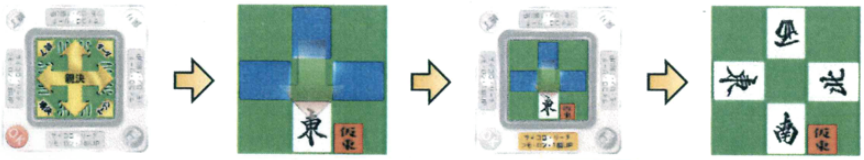
	No.1	No.2	No.3	No.4	No.5	No.6	No.7(★)
人数	4人			3人			4人
持ち点	30,000	25,000	27,000	30,000	25,000	27,000	25,000

③ 起家(チーチャ)を決めるサイコロをふります。

➡ いずれかのサイコロ・リーチツモ・ロン・1個UPボタンを押してサイコロをふります。

※ここではゲームルールの「起家決め」を“１度振り”としている場合の手順になります。
他にもオリジナルルールを作成すれば“指定”、“２度振り”などが設定できます。

- 場決めを行うときは？



OK(場決)ボタンを押します。

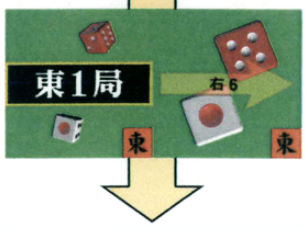
ランダムで仮東の位置が決まります。仮東を基点に反時計回りで仮南～仮北となります。

仮東位置のサイコロ・リーチツモ・ロン・1個UPボタンを押します。

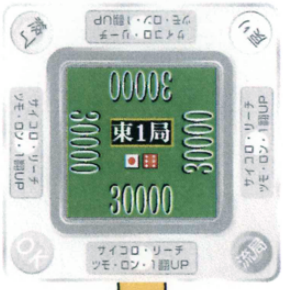
移動先が決まります。先ほど仮東だった人は東の席へ、仮南は南へ、という様に移動します。

④ 矢印の位置が起家(チーチャ)になります。

➡ 起家がサイコロ・リーチツモ・ロン・1個UPボタンを押すと、東１局スタートです！



⑤ 局表示の後、取り山の方向と牌の取り位置が表示されます。

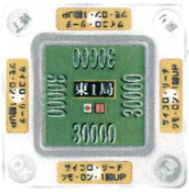


アガリ・流局

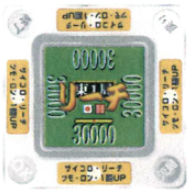
次のページへ

⑥ ゲーム画面

リーチ

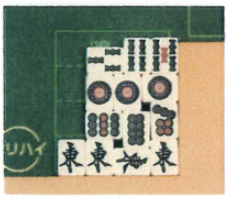


サイコロ・リーチ ツモ・ロン・1回UP ボタンを押します。

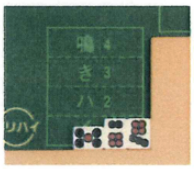


※もう一度押すと取り消せます

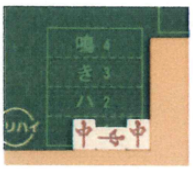
チー・ポン・明カン



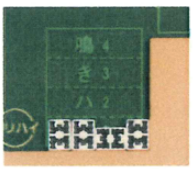
鳴きハイの**枠に収まるよう**に置きます。鳴いた順番どおりに、枠の1、2、3、4と積みあげるように並べます。
※暗カンは手牌側に置きます
（鳴きハイ側には置かないでください）
※加カンは刻子の横に加えます



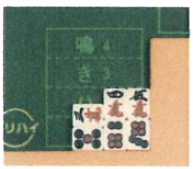
チー



ポン



明カン



2つ目の鳴き

ゲームを中断するには

終了 ボタンを画面が切り替わるまで押し続けます。

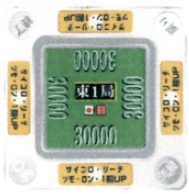
終了確認画面が表示されます。
OK ボタンを押すと終了します。

ゲーム中に牌の出し入れをするには

OK ボタンを画面が切り替わるまで押し続けます。

流局 ボタンで牌投入口を開くことができます。
OK ボタンを押すとゲーム画面に戻ります。

こんなこともできます

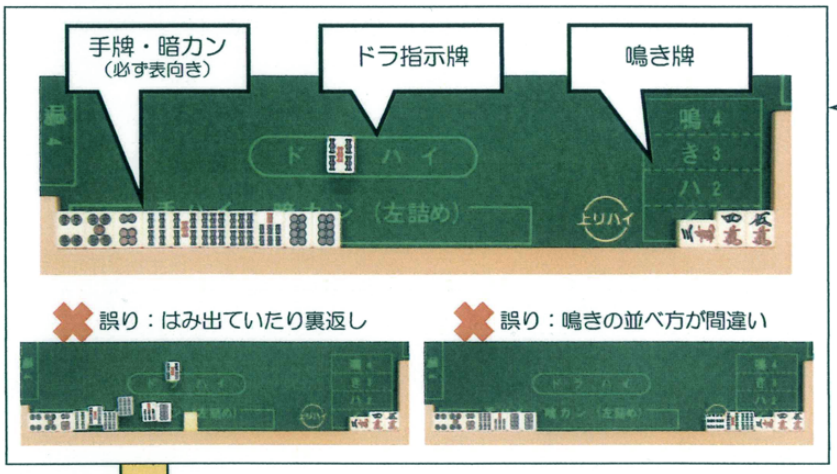


罰符の支払い
支払う席側の サイコロ・リーチ ツモ・ロン・1回UP ボタンを画面が切り替わるまで押し続けます。
(押した時のリーチは取消されます)

サイコロ・リーチ ツモ・ロン・1回UP ボタンで支払う点数を選んで OK ボタンを押します。
支払点数は供託扱いになります。

⑦a ロン、ツモの場合

➡ 各牌を所定の位置に並べます。
牌は**表向き**にして、それぞれの**枠に収まるよう**並べてください。



⑦b 流局の場合

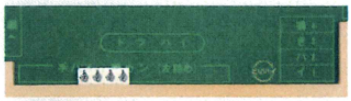
テンパイしている人は牌を所定の位置に並べます。

※ノーテンの人は並べなくてもかまいません。

並べ方はロン・ツモの時と同様です

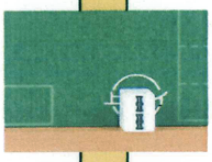
- 九種九牌などの並べ方

【九種九牌】９種の中から１つを鳴きハイにそれ以外を手ハイに並べます。



【四風連打子】４枚の風牌のみ親の手ハイに並べます。

【四カンツ】各々のカンを手ハイ・鳴きハイに並べます。



⑧a アガリ牌を置きます。

⑨a ツモは自分側、ロンは振込んだ相手方の サイコロ・リーチ ツモ・ロン・1翻UP ボタンを押します。

➡ ダブロン、トリプルロンは？→P.13

⑨b OK ボタンを押します。

⑩a 読み取り結果が表示されます。役と点数を確認します。

➡ 一部の役は自動判定されないため点数の調整が必要です。
（下表参照）

➡ 点数が正しいことを確認しOKボタンを押します。
（チョンボした場合もOKボタンを押して先に進みます）

サイコロ・リーチ ツモ・ロン・1翻UP (1翻UP)ボタンで翻数の調整が必要な役	
リーチ後の一発	ボタンを１回押します（＋１翻）
チャンカン (槍槓)	
リンシャンカイホウ(嶺上開花)	
海底(ハイテイ)	
河底(ホウテイ)	
ダブルリーチ	
流し満貫	ボタンを満貫までくり返し押します
天和(テンホウ)	ボタンを役満までくり返し押します
地和(チーホウ)	

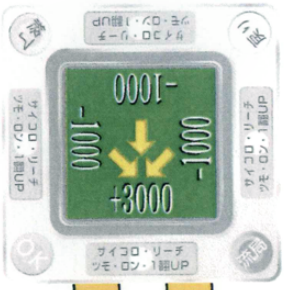
⑩b 各自の結果が表示されます。

➡ サイコロ・リーチ ツモ・ロン・1翻UP ボタンで連チャン・親流れを選択できます。

➡ 全ての内容を確認してOKボタン押します。

読み取り結果が正しくない、又はチョンボ表示になってしまうとき

- 裏返しにしている牌などないか確認してください。
- 画面を戻して牌の置き直しをする場合、鳴き牌は一組ずつ順番に枠内にセットするよう注意してください。
- チョンボになっていないか確認してください（P.13参照）。チョンボの場合は、そのままOKボタンを押して先に進めます。



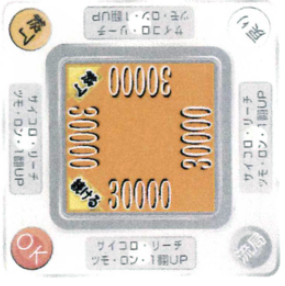
⑪ 点数の移動が行われます。

⑫ 点数を確認し、いずれかの サイコロ・リーチ ツモ・ロン・1翻UP ボタンを押します。
牌投入口が開きますので牌を収容します。

⑬ 次の親が サイコロ・リーチ ツモ・ロン・1翻UP ボタンを押して、次局スタートです！

➡ 以降はP.9⑤からの手順のくり返しになります。

⑭ いずれかの サイコロ・リーチ ツモ・ロン・1翻UP ボタンを押すと終局となります。



⑮ 最終の点数が表示されます。

➡ 終了 ボタンを長押しすると、オープニング画面にもどります。（P.9①へ）

➡ OK (継続)ボタンを長押しすると、同じゲームルールで再び東１局からプレイできます。（P.9③へ）

※ボタンの長押し：ボタンを画面が切り替わるまで押し続けることを差します。

チョンボ

チョンボのケース

①フリテン チョンボ。
②役の無い状態で、アガリを宣言した場合。
③アガリ手になっていないリーチ。
④同巡内で選択アガリしたとき。

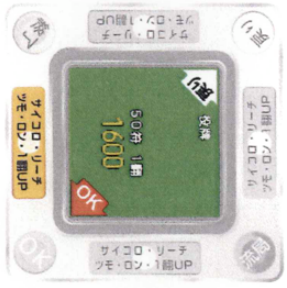
支払い点

親がチョンボした時は12000点の支払い、子がチョンボした時は8000点の支払いとなります。

ダブロン・トリプルロン

①１人目のアガリ点が確定したらOKボタンを**押さずに**、続けて２人目が自分の位置に牌を並べます。アガリ牌は１人目から受け取り、２人目が自分の位置に置きます。

②サイコロ・リーチ ツモ・ロン・1翻UP(ロン)ボタンを押します。



③2人目の読み取り結果が表示されます。※一部の役は自動判定されないため点数の調整が必要です。詳しくはP.11⑩aをご参照ください。

トリプルロンの時は、２人目のアガリ点が確定したら同様の手順で読み取らせます。

④２人目(トリプルロンの時は３人目)のアガリ点を確認してOKボタンを押します。

以降の流れは、P.12⑪に続きます。

■オリジナルのゲームルールを作成

① No.1～7のどれかを選択し、(変更)ボタンを押します。

② ゲームルールの変更画面に切り替わります。画面正面に対し、上下の サイコロ・リーチ ツモ・ロン・1翻UP ボタンで選択項目を切り替えます。選択されている項目は白地で示されています。

③ 変更したい項目に合わせたら、画面正面に対し右側の サイコロ・リーチ ツモ・ロン・1翻UP ボタンを押します。白地が項目の右側に移動します。

④ 上下の サイコロ・リーチ ツモ・ロン・1翻UP ボタンを押して設定内容を切り替えます。

⑤ お好みの設定内容に切り替わったら左側の サイコロ・リーチ ツモ・ロン・1翻UP ボタンを押して、項目に白地を戻します。
同様に②からの手順をくり返しお好みの内容に変更していきます。

⑥ ひととおり変更したら OK ボタンを押します。

⑦ 変更したゲームルールをNo.50～59に登録します。
左右の サイコロ・リーチ ツモ・ロン・1翻UP ボタンで登録するNo.を選択します。

⑧ 登録するNo.を選んだら OK (登録)ボタンを押します。

⑨ 以上でオリジナルのゲームルールが登録されます。

登録したゲームルールは電源を入れている間は保持されますが、電源オフのまま一定時間経つと無くなります。

■ゲーム設定

① 対局人数　→　対局人数を設定します
設定範囲：４人、３人・空席（↑→↓←）
３人を選択した場合、空席扱いとする位置も合わせて選択します。

② 萬子 二萬-八萬（３人麻雀のみ）　→　牌から二萬～八萬を抜いてゲームをするか設定します
設定範囲：使用する、使用しない
「使用しない」に設定すると、空席位置は牌の取り位置（開門）から除外されます。

③ 持ち点　→　ゲームスタート時の持ち点を設定します
設定範囲：１００００点～６９０００点

④ 場ルール　→　東南戦か東風戦のいずれかを設定します
設定範囲：東ー南、東

⑤ 連荘条件　→　流局で親が連チャンとなる条件を設定します
設定範囲：テンパイーノーテン、テンパイーテンパイ、ノーテンーノーテン
テンパイーノーテンの様に〇ー〇となっている項目は、東場での条件ー南場の条件となります。
「テンパイ」は、テンパイだったときのみ、「ノーテン」は、ノーテンでもテンパイでも連チャンと見なされます。

※この設定は、流局の結果表示画面で「連チャン」か「親流れ」のどちらが初期表示されるのか、
あらかじめ選択しておくものです。
流局の結果表示画面で「連チャン」か「親流れ」かの切換えはその都度行えます。

⑥ ドボン　→　マイナス点になったプレーヤーが出た時点でゲームを終了するかどうか設定します
設定範囲：無し、有り

⑦ 起家決め　→　起家（チーチャ）の決め方を設定します
設定範囲：指定、１度振り、２度振り
「指定」は、最初にサイコロを振った（サイコロボタンを押した）位置をそのまま起家とします。
「１度振り」は、起家決めのサイコロを１回、「２度振り」は、サイコロを２回振って決定します。

⑧ ラスト発声　→　ゲームを終了したときの音声の有無を設定します
設定範囲：無し、有り

■アガリ関連設定

① 割れ目　→　ロン、ツモの点数授受で、開門位置のプレーヤーは２倍の受け取り、支払いとするか設定します
設定範囲：無し、有り
※積み棒分は倍計算の対象外です。

② 30符4翻　→　30符4翻、60符3翻のときに満貫（８０００点）扱いとするか7700点とするか設定します
設定範囲：８０００点、７７００点

③ ダブル役満　→　役満が複合して成立しているとき、２倍の役満点数とするか設定します
設定範囲：無し、有り

④ 喰いタン　→　喰いタンの有無を設定します
設定範囲：無し、有り

⑤ 平和ツモ　→　ツモあがりしたとき、平和（ピンフ）の成立を認めるか設定します
設定範囲：無し、有り
「有り」は、ツモあがりでも平和（ピンフ）を認めます。
「無し」は、ツモあがりしている場合は平和（ピンフ）を認めません。

■ゲーム終了時の精算設定

① 係数　→　点数に掛ける割合です（ただし端数処理の設定により異なります）
設定範囲：持ち点表示（0）、0．1、0．2、0．3、0．4、0．5、1、2、3、4、5
「持ち点表示（0）」に設定すると精算のための計算は行われず、各自の最終持ち点がそのまま表示されます。

（例）係数のみの集計例です。他の設定の集計は除きます。
集計結果の点数が30000点のとき
0．1：300→30
0．5：300→150
1　　：300→300
3　　：300→900

② 箱下設定　→　精算時、最終持ち点がマイナスだった場合の計算をどうするか設定します
設定範囲：無し、有り
「無し」は、マイナス点を0点として扱います。
「有り」は、マイナス点でもそのままで計算を行います。

③ 返し点　→　精算時の返し点を設定します
設定範囲：10000点～69000点
精算の基準となる点数です。

④ 端数処理　→　100点台の処理を設定します
設定範囲：無し、4捨5入、5捨6入、切り捨て、切り上げ、返し点以上入（切上げ）、返し点以上捨（切捨て）
5千点ハーフ、1万点ハーフ

（例）端数処理のみの集計例です。他の設定の集計は除きます。
無し　　：34200→34200

4捨5入　：34500→35000
：34400→34000

5捨6入　：34500→34000
：34600→35000

切り捨て　：32800→32000

切り上げ　：28400→29000

返し点以上入（返し点30000点としたとき）
：32400→33000
：28800→28000

返し点以上捨（返し点30000点としたとき）
：32800→32000
：28400→29000

5千点ハーフ（5000点単位で計算します）
0点～2400点を0点、2500点～7400点を5000点とします。
7500点～12400点を10000点とします。
：32800＝30000＋2800→30000＋5000＝35000点
：26400＝20000＋6400→20000＋5000＝25000点

1万点ハーフ（10000点単位で計算します）
0点～4900点を0点、5000点～14900点を10000点とします。
：32800＝30000＋2800→30000＋0＝30000点
：28500＝20000＋8500→20000＋10000＝30000点
：26400＝20000＋6400→20000＋10000＝30000点

※以降の設定は、ゲームルールのＮｏ．７を元にしたときのみ設定できます。
ゲームルールのＮｏ．１～６ではウマのマルＣのみ設定可能です。

⑤ ウマ　→　順位や返し点の切り分けによって、ポイントにプレミアを付けます
上位のプレーヤーに多くの得点が渡るルールです。

設定値をすべて０（例えば、000－000－0000）としたときは、「無し」と表示されます。
またマルＡ～マルＥで設定する数値の単位は１０ポイントです。
例えば100－200－300の設定は、1000ポイント－2000ポイント－3000ポイントと解釈します。

マルＡ～マルＥで２箇所以上の設定（例えばマルＢとマルＣに設定あり）がなされている場合、
あらかじめ決められた優先順位に従って一番最初に条件に当てはまったものが適用されます。
基本的な優先順位は、マルＢ→マルＡ→マルＤ→マルＣ→マルＥになります。

また、マルＡもしくはマルＤは、マルＣ、マルＥと複合したとき、下記の条件に従い適用が判定されます。

・マルＡと、マルＣもしくはマルＥが複合しているとき、次の順番でチェックが行われ、何れかのウマが適用されます
１．２位が返し点以上のとき、マルＥを適用
２．１位が返し点未満、もしくは２位が返し点以上のとき、マルＣを適用
３．ここまで何れにも合致しないとき、マルＡを適用

・マルＤと、マルＣもしくはマルＥが複合しているとき、次の順番でチェックが行われ、何れかのウマが適用されます
１．２位が返し点以上のとき、マルＥを適用
２．１、２位が返し点以上のとき、マルＣを適用
３．ここまで何れにも合致しないとき、マルＤを適用

⑤－① マルＡ　→　２～４位が１位にウマを支払います。ただし、２位と３位（４人麻雀のみ）は返し点以上であれば支払いは無しとなります
４人麻雀時の範囲：000～999（２位の支払い）－000～999（３位の支払い）－0000～3999（４位の支払い）
３人麻雀時の範囲：000～999（２位の支払い）－000～3999（３位の支払い）

⑤－② マルＢ　→　最下位のプレーヤーのみ返し点未満の場合、他の上位プレーヤーに対しウマを支払います
４人麻雀時の範囲：0000～3999（１位への支払い）－000～999（２位への支払い）－000～999（３位への支払い）
３人麻雀時の範囲：0000～3999（１位への支払い）－000～999（２位への支払い）

⑤－③ マルＣ（４人麻雀のみ）　→　４位から１位に、３位から２位にそれぞれウマを支払います
４人麻雀時の範囲：000～999（３位の支払い）－0000～3999（４位の支払い）
３人麻雀時の範囲：設定できません
※マルＡかマルＤと合わせて設定したとき、適用条件が変わります。

⑤－④ マルＤ　→　２～４位が１位にウマを支払います。
４人麻雀時の範囲：000～999（２位の支払い）－000～999（３位の支払い）－0000～3999（４位の支払い）
３人麻雀時の範囲：000～999（２位の支払い）－0000～3999（３位の支払い）

⑤－⑤ マルＥ　→　２～４位が１位にウマを支払います。ただし、２位は「２位設定」を「受け取り」に設定している場合は逆にウマを受け取ります
４人麻雀時の範囲：000～999（２位の支払い）－000～999（３位の支払い）－0000～3999（４位の支払い）
３人麻雀時の範囲：000～999（２位の支払い）－0000～3999（３位の支払い）
※マルＡかマルＤと合わせて設定したとき、適用条件が変わります。

⑤－⑥ ２位設定（⑤－⑤マルＥ設定時のみ有効）→　マルＥ適用時、２位は支払うのか受け取るのかを設定します
設定範囲：支払い、受け取り

⑥－① トップ切り　→　トップより設定したポイントを徴収する設定です
設定範囲：無し、０１０－５９０
⑥－②マルＡ・Ｄ数値のポイント徴収が優先されます。

⑥－② マルＡ・Ｄ数値　→　ウマのマルＡかマルＤが適用された場合にトップよりポイントを徴収する設定です
設定範囲：無し、０１０－５９０

⑦－① ポイント処理　→　ポイントの最終調整を行うための設定です。⑦－②丸め単位と一緒に設定します
設定範囲：無し、切り上げ・捨て、４捨５入
「切り上げ・捨て」に設定すると、一定単位で最終ポイントの切り捨て、切り上げが行われます。
最終ポイントがプラスの時は切り捨て、マイナスの場合は切り上げされます。
「４捨５入」に設定すると、切り上げ、捨てが行われる際、４捨５入されます。

切り上げ、捨ての単位は、⑦－②丸め単位と係数の設定により決められます。
係数０．１～０．５、丸め単位５　：５０
係数０．１～０．５、丸め単位１０：１００
係数１～５、丸め単位５　　：５００
係数１～５、丸め単位１０　　：１０００

⑦－② 丸め単位（⑦－①ポイント処理設定時のみ有効）
設定範囲：５、１０

⑧ 折半　→　上位２人が同点だったとき、ポイントを折半するかの設定です
設定範囲：無し、有り
「有り」に設定していると、上位２人が同点だった場合はポイントが折半されます。
※折半が行われる際、ポイントの端数が生じるとその端数分は最下位のプレーヤーに加算されます。

■ 電子サイコロモード

① オープニング画面で「電子サイコロ 起家決め・1度振り」モードか、「電子サイコロ 起家決め・指定」モードのいずれかを選択します。

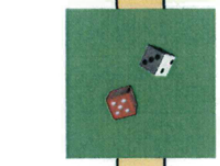
➡ 戻り(モード)ボタンを押す度にゲームモードが切り替わります。

➡ 電子サイコロモードでOKボタンを押すと、起家決め画面に切り替わります。

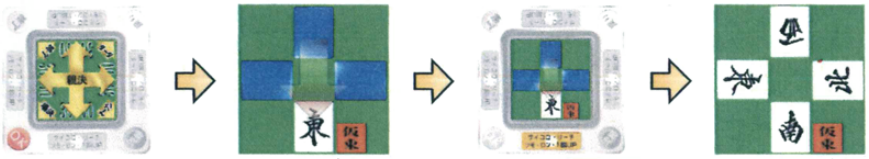
② 起家(チーチャ)を決めるサイコロをふります。

➡ いずれかのサイコロ・リーチ ツモ・ロン・1個UPボタンを押してサイコロをふります。

※ここでは「起家決め」を“１度振り”としている場合の手順になります。“指定”の場合は、最初にボタンを押した位置がそのまま起家となりゲームスタート（→④）となります。



- 場決めを行うときは？



OK(場決)ボタンを押します。

ランダムで仮東の位置が決まります。仮東を基点に反時計回りで仮南～仮北となります。

仮東位置のサイコロ・リーチ ツモ・ロン・1個UPボタンを押します。

移動先が決まります。先ほど仮東だった人は東の席へ、仮南は南へ、という様に移動します。

③ 矢印の位置が起家(チーチャ)になります。

➡ 起家がサイコロ・リーチ ツモ・ロン・1個UPボタンを押すと、東１局スタートです！

④ 局表示の後、取り山の方向と牌の取り位置が表示されます。

⑤ ゲーム画面

➡ 次局をはじめるには？

次の親にゲームを進める場合は次親が示すサイコロ・リーチ ツモ・ロン・1個UPボタンを、親が連チャンの場合は連チャンが示すサイコロ・リーチ ツモ・ロン・1個UPボタンを押します。サイコロが振られ次の局に進みます。

➡ ゲームを終了するには？

終了ボタンを数秒間押し続けます。画面が切り替わり起家決め（→②）に戻ります。